

M 3085-36-20 F N° 36 MENSUEL NOVEMBRE 1986-20 F - BELGIQUE : 140 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3,50 $ CANADIENS - MAROC : 28 DH - ESPAGNE : 550 PESETAS

Frédéric

Dans **Ultima III** *(version française pour Macintosh) qui peut me dire comment trouver les tarots ? Même avec les runes, je n'arrive pas à passer le serpent. A quoi servent les commandes « action spéciale » et « crier ». En vous remerciant d'avance.*

Dominique

Réponse à Jean-Marc (n° 34) pour **Mandragore** *: dans le donjon des échecs, il faut poser le roi sur la case du pion (ainsi le roi n'est plus en échec), dans le donjon des vents, il faut poser la rose des vents sur le calvaire. Moi non plus, je ne connais pas l'énigme du Donjon des clés d'or. Qui pourra nous aider ? Depuis plusieurs mois, je suis bloqué dans le donjon de* **Mandragore**, *et à part être invisible, que dois-je faire ?*

L'aventurier

Pour Eric (n° 34) dans **Le Diamant de l'Ile maudite** *: afin d'ouvrir la grille, il faut ouvrir le tiroir de la table, prendre le paquet de cigarettes, l'ouvrir et prendre la clef, ensuite retourner devant la grille et taper « ouvre grille ».*
Pour ma part, j'aimerais savoir comment obtenir des renseignements de la part de habitants de **Metro 2018** *ainsi que tout autre renseignement utile sur ce jeu. Merci d'avance.*

Cyrille

Dans **Même les pommes de terre ont des yeux**, *je suis perdu et dans* **Le Crime du Parking**, *j'ai le code, mais je n'arrive pas à ouvrir le coffre et j'ai repéré le magnéto mais comment le faire fonctionner ? Schnell bitte, je ne dors plus...*

Christine

A Christelle (n° 34), perdue avec ses cent cinq diamants dans **Christann**. *Retourne à la porte marron du début de la partie. Un passage secret s'ouvrira à gauche dans une salle apparemment dangereuse. Tu trouveras la statuette et tu retourneras à la porte marron du début. L'énigme sera résolue. Quant au master trouvé dans le donjon n° 3 de* **Mandragore**, *il faut le poser dans la salle où apparaît une trace rouge au sol.*

Alain

Pour Cyrille (n° 34), reste où tu es au début du jeu jusqu'à ce que les chauves-souris aient toutes disparues, puis sers-toi des trappes pour faire passer la pierre par les couloirs. Pour détruire les planches, place un personnage dans le mécanisme à gauche de la cloche et ouvre la trappe. Recommence jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de planche.
Dans **Asylum**, *comment trouver l'aimant, le fil de cuivre, l'oreiller, la chandelle ?*
Dans **Hulk** *que fait-on des gemmes ?*
Dans **The Goonies**, *au dernier tableau, j'ai fait tomber la femme à l'eau mais ensuite, je ne sais pas quoi faire. D'avance, merci à tous !*

Christian

Dans **la Crypte de Médée**, *je n'arrive pas à passer la pièce à côté du laboratoire, je suis toujours transpercé par des pieux sortis du mur. Help.*

L'Elfe

Je voudrais des solutions pour **Badmax**, *la moindre indication serait bienvenue.*
Dans **Gremlins**, *comment se saisir de la caméra, et comment ouvre-t-on la porte fermée à clef. A quoi sert la boîte aux lettres et comment faire pour démarrer le chasse-neige ?*
Dans **Métro 2018**, *comment faut-il faire pour combattre ?*
Dans **Ghostbusters**, *comment arrive-t-on au temple de Zoul ?*
Mes solutions pour **Le bagne de Nepharia :** *; pour la première salle, il suffit de taper « crier » et le garde arrive.*

Fabrice

Je réponds à Christian (n° 33) à propos du **Mystère de Kikekankoi**. *La hache ne sert pas à délivrer la fille, ses liens sont coupés avec les débris du verre de la bouteille prise lors de la traversée du lac, et cassée quand vous portez le masque à gaz. Pour résoudre le mystère, il n'est d'aucune utilité d'éclairer les salles sombres.*
Dans **Gremlins**, *je n'arrive pas à tuer les Gremlins au cinéma après leur avoir projeté un film. Et pour tuer les Gremlins dans la boîte aux lettres ? Serait-il possible de les empêcher de prendre le chasse-neige et de nous faire écraser par cet engin ? Merci d'avance !*

Dominique

Raiders, help me ! Dans le **Mystère de Kikekankoi** *dites-moi où se trouve la fille à délivrer ? Pour* **Orphée** *indiquez-moi ce que signifie le message sur le papier ? Bellus ne veut pas me donner son œil de verre, et ensuite je reste coincé dans le temple. Quand à* **la Geste d'Artillac**, *après la fosse aux serpents, ce sont des morts à répétition.*

Philippe

Pour tous les **Goonies** *en détresse, voici les solutions des six premiers tableaux :*
Tableau 1 : pendant qu'un Goonie met en marche la machine après avoir utilisé la chaise, l'autre descend tout en bas, renverse le récipient d'eau et descend dans la cave. Le premier Goonie doit faire preuve de rapidité pour descendre à son tour.
Tableau 2 : un des Goonies descend tout en bas (attention à la chauve-souris) et se place sous la vis, ce qui fait remonter le rocher. L'autre Goonie descend sur la bouée et traverse la rivière. Les directions sont inversées. Faites attention aux contrepoids. Prenez la clef, la porte s'ouvre alors.
Tableau 3 : un des Goonies actionne le premier robinet (tout en bas). Le second peut alors monter tout en haut et actionner le deuxième robinet. Le premier Goonie actionne le troisième robinet (au milieu à gauche). La canalisation explose et le passage est dégagé. Vous n'avez normalement rien à craindre du type au revolver.
Tableau 4 : la première pierre libère la chauve-souris. Ne bougez pas jusqu'à ce qu'elles soient toutes passées. Un des Goonies contrôle la pierre suivante en s'accrochant à la chaîne, ce qui a pour effet de fermer l'accès aux passages latéraux, mais aussi d'ouvrir une trappe dans le sol. Lorsque le second des Goonies est arrivé au niveau inférieur sous la chaîne, faites-lui passer la pierre par la trappe et continuez ainsi. Tout en bas, un Goonie doit se mettre dans la machine, ce qui incline un plateau. La pierre sera dirigée et déclenchera un mécanisme qui enlèvera



SOS AVENTURE

Message in a bottle

Christian
Dans **Gremlins,** je n'arrive pas à faire marcher le flash, j'ai essayé « drop remote » et « press button » mais ça ne marche pas. Et quel est le but du jeu ? Sinon, je vends !

The G.O.O.N.I.E.S. : K.G.B.'s friend
Help ! I'm lost. Dans **Time machine,** comment sortir du **Quicksand** (sables mouvants).
Dans **Golden Baton,** voici ce que j'ai déjà ramassé : une épée, une corde, un anneau en or, une branche, un baril, du sel, un chiffon. Que faire au château ? dans le souterrain de la cabane ? n'y a-t-il donc que ce crabe jaune ? Et où trouver des limaces ?
Dans **Perseus et Androméda** voici ce que j'ai : un disque, un casque, une gourde. Que faire dans les temples ? Chez le roi ? En réponse à Yvan (n° 34) pour avoir le casque il faut faire ceci : « Toss discuss » (at what ?) « At helmet », et voilà !

Patrick
Je suis bloqué dans **Mindshadow,** dans la grotte. J'ai le caillou mais pas la carte, où est-elle ? Ensuite, dans **Masquerade,** que faut-il taper dans la cabine téléphonique et que faut-il faire ensuite. Aidez-moi !!! Et enfin dans **Excalibur,** je me suis fait capturer par le Minotaure.

André
Réponse à Philippe (n° 34), dans **Classic Adventure :** pour passer le serpent taper « play flute ». Comment passe-t-on le troll qui garde le pont ? Recherche tuyaux au sujet de **Redmoon, Metro 2018, Bad Max.** Comment sort-on de la pièce avec la petite fenêtre dans **Fantasia Diamond.** Dans **Gremlins,** pour se débarrasser du gang de Gremlins dans la ville, rentrer dans le cinéma, et dans la salle de projection taper « start projector », ce qui permet de se déplacer tranquillement durant quelques temps. Le ruban adhésif se trouve dans le « display » à la quincaillerie, mais j'en ignore l'usage.
Dans **Movie,** quel est le mot de passe qui permet d'ouvrir la deuxième porte fermée ? Des bombes permettent de déplacer les armures qui obstruent les issues.

Philippe
Dans **Mermaid madness,** comment accéder à la ville sous-marine ? Dans **Time tunnel** pour C 64, comment tuer la méduse de la Grèce antique et le scorpion qui se trouve dans la caverne de la ruée vers l'or ?
Comment faire pour vaincre le faucon du maître après avoir ouvert la porte dans **Karatéka** pour C 64 ?

Laurent
Je suis bloqué dans **La geste d'Artillac** depuis plus de cinq mois : comment sortir de sous la coupole, et comment prendre les graines sans être tout de suite desséché ?

Pat
Réponse à Cyrille (n° 34) pour **Sorcellerie I :** arrivé au niveau 9, tu passes la porte, puis la porte de gauche dans le couloir, fais deux pas en avant puis un pas à droite, une trappe t'amène au dixième niveau... bon courage.
Pour moi, dans la **Cité perdue,** une fois arrivée dans le bureau du château à l'issue du labyrinthe, comment en sortir ? Il n'y a qu'un bureau et qu'un coffre.

Brigitte
Pour Hervé (n° 34), dans **l'Aigle d'Or,** les passages secrets sont dissimulés dans les cheminées ayant un rond blanc sur le pilier gauche. Ouvrir avec la clé d'or puis se remettre en face et avancer assis. Qui peut m'aider dans **Meurtre à Grande Vitesse** sur le micro-ordinateur. Après « run » quel est le code, et pour le message est-ce celui qui est déchiré ? Dans **Poséidon,** Vénus a ses bras, mais que veulent les autres ? Et le coquillage olympien, qu'en fait-on ? Merci.

Florent
Pour Hervé (n° 34) dans **l'Aigle d'Or,** n'oublie pas, avant de rentrer dans le passage, de prendre une torche au cas où il y aurait une pièce noire de l'autre côté.
Je voudrais des renseignements sur le donjon des clés d'or (je n'arrive pas à les prendre) et sur les donjons n° 1, 9 et 5. Je suis également coincé dans **la Planète inconnue,** bien que j'aie interrogé un sage.

Jack
Dans **Zorro,** je commence à avoir mal aux pieds, car je ne sais pas comment prendre la botte qui est à côté du palmier. A quoi sert la clochette ?

Jean-Marc
Dans **SRAM,** que demander au lutin et que faut-il lui donner ? Pour **l'Ermite,** je sais comment tuer le loup-garou, mais après ? Que faut-il faire de sa dépouille ? Ensuite je donne l'arc et la flèche au Centaure, mais il refuse de rentrer dans la forêt. Comment le décider ? Où se trouve la jeune fille avec le bâton à tête de mort ? Que demander au sanglier et à la tortue ? J'ai réussi à trouver l'arc, les flèches, l'or, le sabot du Centaure, la pelle, la gourde, la feuille, la flûte de l'ermite. Dois-je encore ramasser quelque chose ? J'ai un **Amstrad CPC 6128.**

Arnaud
Pour **Heavy on the Magic :** j'ai déjà le grimoire, le parchemin, le livre et plusieurs clefs. A quoi servent les signes sur les murs, que faire pour ouvrir les portes et après avoir invoqué les génies ?
Dans Batman : où faut-il aller une fois réunies toutes les parties de la bathcraft. Quelqu'un aurait-il des vies infinies ?
Dans **Mindshadow :** comment tuer le client du 807 en anglais ?
Dans **Pitfall II,** pour Colecovision, comment retrouver le diamant, ma nièce et le lion ? Par pitié, aidez-moi, je ne sais plus quoi faire ! Merci.

Anonyme
Dans **Staff of Karnath,** J'arrive à prendre huit morceaux du pentagramme (la sorcière, les deux armures, la tête de mort, les chauves-souris, le monstre dans la salle bleue, le serpent, le crapaud géant) mais après je n'en trouve plus un seul, alors qu'il en faut seize. A quoi servent les sortes de Z ?



VIDEOSHOP l'espace le plus micro de Paris !...

Ouvert le Dimanche à partir du 15/11 jusqu'au 31/12

Journées portes ouvertes AMSTRAD les 8-9 novembre 86

ACHETEZ EN NOVEMBRE
PAYEZ EN FEVRIER (crédit CREG)
TEG : 18,24%

Crédit immédiat et facilités de paiement

mensualités fixes : **400 F**

crédit en baisse !

MSX — 4990 F TTC



En cadeau 10 disquettes 3" 1/2 Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
MSX II Sony HBF 700 F	4990	776	12	18,24	586
SONY HB 501 F	1990	476	4	18,24	86
LECTEUR 3 1/2	2990	764	6	18,24	174
MONITEUR SONY KX 14	5990	1144	14	18,24	754

MSX PHILIPS... c'est déjà aujourd'hui chez VIDEOSHOP

MSX II VG 8235	3990	741	9		351
MSX II + Moniteur vert	4690	776	11		486
MSX II + Moniteur couleur	5990	1144	14		754
MSX I + Moniteur vert	1990	476	4		86
MSX I + Moniteur couleur	2990	764	6		174

LES AUTRES MSX

Yamaha YIS 503 F	990 F
Canon V20	790 F

AMSTRAD PCW 8256 — 4997 F HT



En cadeau 10 disquettes 3" sur PCW 5 disquettes 3"	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
CPC 464 monochrome		Nous consulter			
CPC 464 couleur					
CPC 6128 monochrome					
CPC 6128 couleur					
PCW 8256	5950	1104	14	18,24	754
Lecteur de disquettes DDI	1990	476	4	18,24	86
Imprimante DMP 2000	1990	476	4	18,24	86
Chaîne LASER CD 1000	4490	906	10	18,24	416
Chaîne LASER CD 2000	4990	776	12	18,24	586
SPECTRUM PLUS 2	1990	476	4	18,24	754

(1) Prix au 01.11.86 sous réserve de baisses éventuelles.
(2) TEG : Taux en vigueur au 01.11.86.
Offres valables sous réserve de stock disponible

UN CADEAU PAR MICRO !!!



ATARI 520 STF — 3990 F TTC

En cadeau 10 disquettes 3" 1/2 Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
Atari 520 STF + Moniteur couleur	5990	1144	14	18,24	754
Atari 1040 STFM	9990	1948	26	18,24	2358
Atari 1040 STFC	11990	3948	26	18,24	2358
Lecteur disq. 500 Ko SF 354	1990	476	4	18,24	86
Lecteur disq. 1 méga SF 314	2690	812	5	18,24	122
Moniteur monochrome SM 124	1990	476	4	18,24	86
Moniteur couleur SC 1224	3990	791	9	18,24	351
Imprimante Citizen 120 D	2650	672	5	18,24	122
Atari 130 XE	990	—	—		—
Lecteur de disquettes	1490	—	—		—
Imprimante matricielle	1490	—	—		—
Atari 130 XE + Lecteur 1050	2290	776	4	18,24	86
Atari 130 XE + Lecteur 1050 + Moniteur monochrome	2290	764	6	18,24	174
Atari 130 XE + Lecteur 1050 + Moniteur couleur	3990	741	9	18,24	351

COMMODORE 128 — 2990 F TTC

En cadeau 4 jeux + 1 manette Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
C 64 + 1541	2990	764	6	18,24	174
C 128	2990	764	6	18,24	174
Lecteur 1571	2990	764	6	18,24	174
C 128 D	4990	776	12	18,24	586
Amiga	11990	3948	26	18,24	2358

TELESTRAT — 3990 F TTC

En cadeau 10 disquettes 3" Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
Telestrat	3990	741	9	18,24	351
Lecteur disquettes Sedoric	2490	612	5	18,24	122
Oric Atmos + 3 logiciels	990	—	—	18,24	—

Reprise de votre ancien ordinateur 300 F

THOMSON TO9 — 4990 F TTC

En cadeau pour TO 9 1 souris MO 6 - JO 8 : 2 manettes	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Men-sua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assurance
TO 9 + Moniteur monochrome + Imprimante courrier	9990	1948	26	18,24	2358
TO 9 + Moniteur couleur	4990	1875	22	18,24	1725
TO 7.70 + Basic + Moniteur couleur	3990	923	10	18,24	433
Pack MO5 (UC + lecteur de cassettes + crayon optique + 2 logiciels)	2490	612	5	18,24	122
MO6	2690	812	5	18,24	122
TO 8 + lecteur disquettes 640 KO + moniteur couleur	5990	1144	14	18,24	754
Lecteur de disquettes	1990	476	4	18,24	86
Imprimante 80 colonnes	2950	724	5	18,24	174
Moniteur couleur haute résolution	2490	612	5	18,24	122
Extension MO5 + Jane	1290	—	—	—	—
Q.D.D. TO7.70 + 4 logiciels	990	—	—	—	—

400 F PAR MOIS POUR TOUS MATÉRIELS

20 % sur tous les softs jusqu'au 31.08.86

AMSTRAD

Produits	Sup-ports	Prix TTC
La geste d'Artillac	C/D	290/350
L'Affaire Vera Cruz	C/D	160/195
Match Point	C/D	125/195
Scrabble	C/D	245/295
3 D Voice Chess	C/D	160/199
Multiplan	D	499
D Base II	D	790
Turbo Pascal 6128-8256	D	740
Souris AMX		690
Lecteur de cassettes + câble (664-6128)		390
Crayon optique		290/425
Synthétiseur Vocal français	C/D	490/560
Arsene (Emul Minitel)		990
Moden + Emul Minitel C8C 6128		2290
Graphiscop II		990
Sapiens	C/D	140/180
Marachibo	C/D	140/180
Billy la Banlieue	C/D	140/195
Pack Fil (3 jeux)	C/D	145/195

EXELVISION

Produits	Sup-ports	Prix TTC
Amiral Cup	C	190
Anaconda	C	190
Arcade	C	190
ATI 42	C	190
Cité d'Or	C	190
Midway 42	C	119
Sphynx	C	149
Tour d'Europe	C	190
Exel Text	K	490
Exel Drums	K	1190
Clavier mécanique		295
Exel Mémoire		590
Exel Modem		1090
Imprimante Exl. 80		2990 F
Lecteur de disquettes Exl. 135		2990 F

MSX

Produits	Sup-ports	Prix TTC
737 Flight Simulator	C	160
Super Tennis	K	249
Chess	K	199
Ping-Pong	K	240
Road Fighter	K	240
Mandragore	C	245
La Geste d'Artillac	C	290
Macadam Bumper	C	195
Kung-Fu	K	240
Aacko Base	C + D	560
Assembleur (français)	C	349
Aacko Text	C + D	560
Lecteur de cassettes + Câble		390
Table traçante Sony		990
Imprimante matricielle Sony		3490
Imprimante 80 colonnes Philips		1990
Imprimante courrier Philips		2990

C	logiciel sur cassette
D	logiciel sur disquette
K	logiciel sur cartouche

COMMODORE

Produits	Sup-ports	Prix TTC
F 15 Strike Eagles	C/D	119/185
Kennedy Approach	C/D	119/165
Flight Simulator II	D	590
Revs	C/D	119/195
Rambo	C/D	119/185
Élite	C/D	149/195
Commando	C/D	119/185
Kung Fu Master	C/D	119/185
Goonies	C/D	119/185
Eidolon	C/D	119/185
Little Computer People	C/D	119/160
Théâtre Europe	C	140
Macadam Bumper	C	160
Mandragore	C/D	245/295
Summer Games II	C/D	119/185
Winter Games	C/D	119/185
Impossible Mission	C/D	119/185
Voice Master		990
Power Cartridge		490
Sound Sampler		990
Megamem 50 K	K	360
Powerplan	D	650
Virgule Senior	D	750
Graphiscope II		990

MONITEUR PHILIPS (péritel)	
Monochrome	990 F TTC
Couleur	2490 F TTC

ORIC ATMOS

Produits	Sup-ports	Prix TTC
Macadam Bumper	C	160
Triathlon	C	140
Master Paint	C	250
Mission Delta	C	95
Tyran	C	160
Compilateur graphique	C	250
Loritel	C	350

ATARI

Produits		Sup-ports	Prix TTC
520 STF	Modula2	D	1450
	Compil C	D	690
	Macro Assembleur	D	590
	Editeur	D	290
	Brataccas	D	390
	Leader Board	D	295
	Music Studio	D	390
	Pawn	D	249
	Sundog	D	390
	Paint Works	D	390
	Easy Draw	D	990
130 XE	Tablette tactile	K	650
	Atari Logo	K	790
	Atari Text	K	890
	Nostradamus	D	250
	Silent Service	D	290
	Winter Games	D	349
	Platine ST	D	950
	Calcomat	D	450
	Bruce Lee	C/D	139/195
	Datamat	C/D	450

THOMSON

Produits	Sup-ports	Prix TTC
Airbus	K	390
Las Vegas	TO9	250/320
La Geste d'Artillac	C	290
	C	
Les Dieux du Stade	TO9	150/190
Oméga Planète Invisible	C	250
Super Tennis	C	195
Sortilèges	C	190
Empire	C	195
Chopliffer	K	345
Blitz	K	390
Color Calc	K	590
Color Paint	K	590
Forth	C	350
Clavier TO7.70		590
Clavier MO5		540
Synthétiseur Vocal		490
Megabus + Câble		590
Vampire	C/D	249/290
Geste d'Artillac	C/D	249/290
Sorcery	C/D	160/195
Dieux du Stade II	C/D	195/249
Sapiens	C/D	180/220
Arsène (Emul Minitel)		990
Pack Fil (4 jeux)	C	245



l'espace le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom ____________
Prénom ____________
Adresse ____________
Code Postal ________ Ville ________
Téléphone ____________
☐ Je désire recevoir une documentation sur : ____________

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

PORT GRATUIT

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)